

Documentación de los programas, tarea 1 elo329.

Pascal Sigel- Javier Cabezas

abril-2014

1 Introducción:

En el presente documento se explicará cada uno de los programas los cuales están cada uno en su carpeta personal llamada etapa(n) donde n es un número. El proyecto está separado en varias etapas, desde la número 1 hasta la número 5 y cada etapa agrega alguna característica a la anterior.

El proyecto en sí es un simulador de interacciones físicas como, por ejemplo, el choque de dos bolas, una bola junto con un resorte o un bloque con rose con bolas y resortes en cualquier disposición deseada.

En la próxima sección se mostrarán algunos detalles importantes de el programa etapa1, que consta de dos bolas una en reposo y la otra en movimiento que chocan con choque elástico.

2 Etapa 1

El programa etapa 1 es la primera versión de este simulador el cual simula la interacción de dos bolas que chocan. En este programa se crea la primera versión del simulador con las clases PhysicsLab, MyWorld, PhysicsElement y Ball. Se hará una descripción de cada una de estas clases.

2.1 Clases e interfaces:

2.1.1 Clase PhysicsLab:

La clase PhysicsLab es la clase main del proyecto, esta clase manipula el objeto de tipo MyWorld creándolo y dándole los elementos que interaccionarán en este “mundo” simulado.

2.1.2 Clase MyWorld:

Esta clase es la que maneja la interacción entre los elementos del mundo simulado, el método principal de esta clase es el método **simulate** el cual comienza la simulación. En la función **simulate** se requiere que cada elemento físico (PhysicsElement) sea capaz de calcular su próximo estado.

2.1.3 PhysicsElement:

Los elementos físicos son una clase abstracta de la cual nacen los elementos como bolas, resortes, bloques y cualquier otro elemento físico.

2.1.4 Ball:

Esta clase se extiende (desciende) de la clase PhysicsElement y representa una bola la cual tiene masa, velocidad y posición. En esta clase se calcula el próximo estado.

2.2 Experimento y resultados:

Lease el archivo README para ejecutar el programa.

El caso ha simular puede ser representado con la siguiente figura:

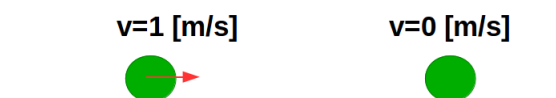


Figure 1: Simulación realizada en etapa 1, en la simulación la posición inicial de la bola con velocidad es $x=1$ [mts] y la otra es en $x=2.56$ [mts] ambos con radio 0.1 [mts].

Se ha simulado la situación descrita en la figura 1, o sea el choque elástico entre dos bolas, con la simulación se obtuvieron el siguiente gráfico.

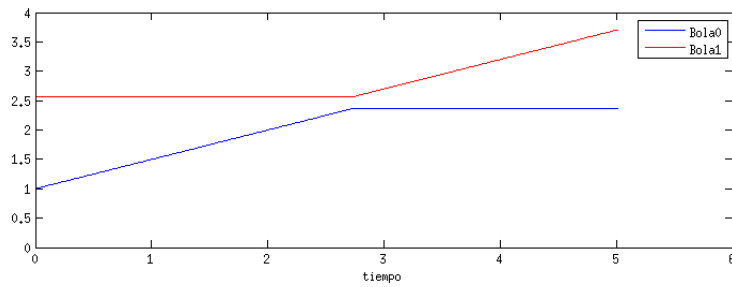


Figure 2: Resultados simulación etapa 1, Bola 0: bola inicialmente en movimiento y Bola 1: bola inicialmente en reposo.

Como se observa en el gráfico de la figura 2 cuando la bola 0 colisiona con la bola 1 (a 0.2 mts de distancia dado sus radios) la bola 1 obtiene todo el movimiento como se esperaría de un choque elástico de dos masas iguales y una en reposo.

2.3 Problemas que ocurrieron:

2.3.1 Problema con formatos:

Por defecto Java usa el formato de numeros flotantes con coma “,” pero software como matlab usan el formato flotante con punto “.” Por lo que en vez de usar `System.out.print()` se usó `System.out.format(Locale.US, ...)`.

2.3.2 Elección de delta t:

Si el delta t es muy grande entonces el computo de colisión no alcanza a ocurrir cuando una de las bolas ya atravezó a la otra, por ejemplo si la velocidad de la bola 0 fueran 100 [mts/s] y el delta t es 1[s] entonces en el siguiente cómputo la bola 0 a avanzado 100 mts y probablemente atravezó a la bola 1 sin la ocurrencia de colisión.

Con esto se da por terminada la primera etapa y se sigue con la siguiente etapa en la cual se agrega el elemento físico resorte.

3 Etapa 2

Es la segunda etapa del programa, en esta etapa se agrega los elementos físicos tipo resorte (Spring) con la clase `Spring.java`.

3.1 Clases e interfaces:

3.1.1 Clase Spring:

La clase `spring` extiende de la clase `PhysicsElement` y representa un resorte, la implementación del resorte consta de asociar cada extremo a una bola y sabiendo la posición de las bolas de cada uno de sus extremos se puede calcular la fuerza que este resorte efectúa en cada uno de sus extremos.

3.2 Experimento y resultados:

Lease el archivo `README` para ejecutar el programa.

El caso a simular puede ser representado con la siguiente figura:

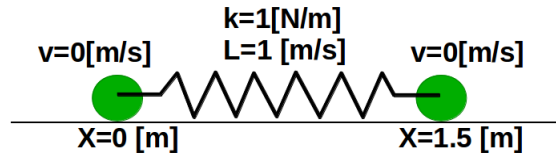


Figure 3: Simulación realizada en etapa 2, en la simulación ambas bolas comienzan en reposo una en $x=0$ [mts] y la otra es en $x=1.5$ [mts] ambos con radio 0.1 [mts], el resorte efectúa fuerzas según la ley de hooke sobre ambas bolas con stiffness = 1 y largo natural 1.

Se ha simulado la situación descrita en la figura 3. Con la simulación se obtuvo el siguiente gráfico.

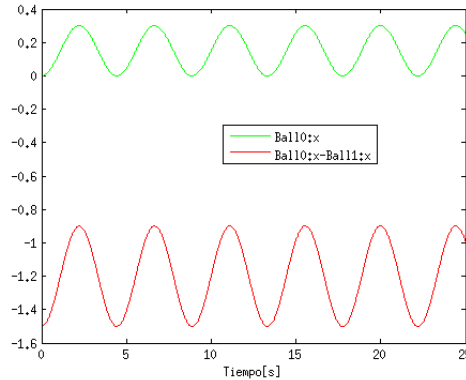


Figure 4: Resultados simulación etapa 2, en el gráfico se muestran dos diferentes datos en uno la posición de la bola que está inicialmente situada en 0 y la otra es la diferencia entre las bolas.

Se observa un comportamiento deseado: ambas bolas oscilan y además su distancia también oscila demostrando que el resorte se contrae y se acercan y se expande como se esperaría de la situación ideal presentada.

4 Etapa 3:

En esta etapa se agrega la opción de que el resorte tenga un extremo fijo que representa el objeto FixedHook (FixedHook.java).

Desde esta etapa y en adelante se hacen cambios significativos a la estructura del código trabajando de forma más genérica que antes usando las interfaces Computable, Collidable, SpringAttachable para los objetos que computan sus estados, colisionan y pueden engancharse a un resorte respectivamente. Lo que se busca es que el código sea más fácil de extrapolar a nuevas ideas por lo que la mayor parte de las funciones tienen como entrada simplemente un objeto físico y luego si la función es parte de una de las interfaces entonces usa una referencia a la interfaz para calcular todos los computos necesarios.

Respecto a las clases, la estructura general de ellas quedan intactas simplemente fueron cambiados los métodos y cosas menores así que se describirán sólo las interfaces nuevas y las clases nuevas.

4.1 Clases e interfaces:

4.1.1 Clase FixedHook:

La clase FixedHook extiende de PhysicsElement e implementa las interfaces Collidable y SpringAttachable sólo no implementa la interfaz Computable dado que no cambia de posición en el tiempo. La implementación de esta clase emula la de una bola (Ball.java).

4.1.2 Interfaz Computable:

No todos los objetos físicos necesariamente tienen que ser capaces de calcular su próximo estado, por ejemplo FixedHook no cambia de posición, o lo mismo ocurre con un resorte dado que sus principales valores dependen de las bolas que tiene a sus extremos otro tipo de objetos como las bolas o como se verá más adelante los bloques sí deben computar su próximo estado.

4.1.3 Interfaz Collidable:

Todos los objetos debieran ser colisionables, pero la implementación de esto sería engorrosa debido que algunos objetos jamás van a colisionar como es el ejemplo de los resortes, luego para no tener que implementar métodos vacíos se prefiere crear esta interfaz.

4.2 Experimento y resultados:

Lease el archivo README para ejecutar el programa.

El caso a simular puede ser representado con la siguiente figura:

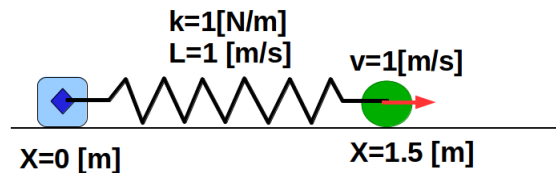


Figure 5: Simulación realizada en etapa 3, en la simulación el FixedHook está en $x=0.0$ [mts] y la bola en $x=1.5$ [mts] la bola de radio 0.1 [mts], el resorte efectúa fuerzas según la ley de Hooke con stiffness $= 1$ y largo natural 1 .

Se ha simulado la situación descrita en la figura 5. Con la simulación se obtuvo el siguiente gráfico.

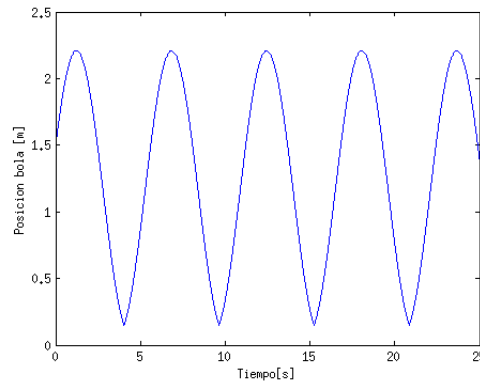


Figure 6: Resultados simulación etapa 3, en el gráfico se muestra la posición de la bola en el tiempo.

5 Etapa 4:

Esta etapa no es más que la demostración de la funcionalidad de la etapa 3.

5.1 Experimento y resultados:

El caso a simular puede ser representado con la siguiente figura:

Lease el archivo README para ejecutar el programa.

El caso a simular puede ser representado con la siguiente figura:

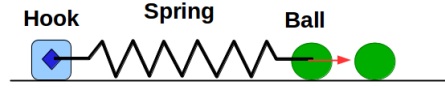


Figure 7: Simulación realizada en etapa 4, en la simulación el FixedHook está en $x=0.0$ [mts] y la bola en $x=1.5$ [mts], la bola libre se posiciona en $x=1.8$ [mts] ambas bolas de radio 0.1 [mts], el resorte efectúa fuerzas según la ley de hooke con $\text{stiffness} = 1$ y largo natural 1 .

Se ha simulado la situación descrita en la figura 7. Con la simulación se obtuvo el siguiente gráfico.

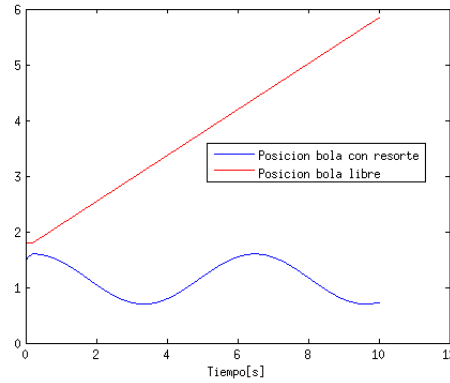


Figure 8: Resultados simulación etapa 4, en el gráfico se muestran la posición de la bola que está atada al resorte y la de la bola libre respecto al tiempo.

6 Etapa 5:

Esta etapa corresponde a la parte extra de la tarea; en esta etapa se agregan los objetos tipo bloque a los cuales les afecta la gravedad y la fuerza roce.

6.1 Clases e interfaces:

6.1.1 Clase Block:

Esta clase representa a un bloque que interactúa con fuerzas roce, extiende de los elementos físicos e implementa las interfaces Collidable, Computable y SpringAttachable dado que este objeto puede colisionar, tiene que computar su próximo estado y se puede enganchar a un resorte. La implementación de esta clase es similar a la de la bola la diferencia está en cómo computar su próximo estado.

6.2 Experimento y resultados:

El caso ha simular puede ser representado con la siguiente figura:

Lease el archivo README para ejecutar el programa.

En esta etapa se simuló un resorte que en su extremo izquierdo está enganchado a un FixedHook y en su extremo derecho a un Block las posiciones de estos son $x=0$ [mts] y $x=1.5$ [mts] respectivamente, el bloque tiene un coeficiente de roce cinético igual al estático e igual a 0.001 . El resorte efectúa fuerzas según la ley de hooke con $\text{stiffness} = 1$ y largo natural 1 .

El caso ha simular puede ser representado con la siguiente figura:

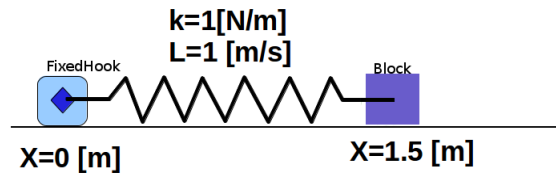


Figure 9: Simulación realizada en etapa 5, las posiciones de estos son $x=0$ [mts] y $x=1.5$ [mts] respectivamente, el bloque tiene un coeficiente de roce cinético igual al estático e igual a 0.001. El resorte efectúa fuerzas según la ley de hooke con stiffness = 1 y largo natural 1

Como resultado de la situación anteriormente descrita se obtiene el siguiente gráfico:

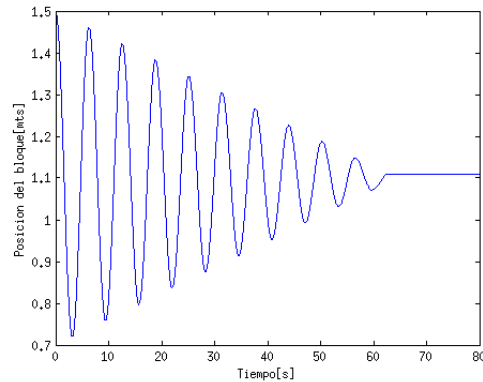


Figure 10: Resultados simulación etapa 5, en el gráfico se muestra la posición del bloque que está atada al resorte.

Se observa el comportamiento deseado, dado que existe fuerza de roce el bloque va perdiendo energía potencial.